

ACTA REUNIÓN 1

Grupo 4: FFS!

INFORMACIÓN

Fecha: 16 Febrero 2016.

Duración: 1 hora.

Lugar: Aula 1.1, Edificio Ada Byron, EINA, Zaragoza

AGENDA DE LA REUNIÓN

- Asignación de roles en el equipo.
- Establecer imagen del equipo (Nombre, logotipo, imagen, imagen estándar en plantillas).
- Establecer la estrategia por defecto a seguir para asignar roles en las siguientes reuniones.
- Consensuar las funciones de los roles para todas las reuniones.
- Establecer las reglas de las reuniones del equipo.
- Establecer hora y lugar estándar para las reuniones de seguimiento semanales.
- Establecer mecanismos y políticas para situaciones conflictivas:
 - Toma de decisiones del equipo.
 - Problemas de relaciones personales.
 - No asistir o llegar tarde a reuniones, no cumplir con los compromisos.
 - Detectar, valorar y premiar/castigar el buen/mal trabajo.
 - Detección y decisiones sobre situaciones límite.
- Establecer mecanismos de comunicación (avisos, problemas, informaciones de interés).
- Acuerdo del día/hora específica de entrega, medio, formatos de la información proporcionada por los miembros.

ACUERDOS ALCANZADOS

Nombre: Friends For Software (FFS!).

Miembros del equipo y roles:

Alberto Martínez (Director del Proyecto)

Carlos Tolón (Gestor de Configuraciones, Ingeniero de Desarrollo)

Jorge Sanz (Ingeniero de Desarrollo, Gestor de Configuraciones)

Álvaro Monteagudo (Gestor de Calidad, Ingeniero de Pruebas)

Pablo Viñuales (Ingeniero de Pruebas, Ingeniero de Desarrollo)

Logotipo: en proceso

Imagen: en proceso

Imagen estándar en plantillas: en proceso

Toma de decisiones: votación y elección por mayoría.

Problemas de relaciones personales: Se programará una reunión para solucionar los conflictos de forma pacífica y definitiva.

No asistir o llegar tarde a las reuniones/incumplimiento de compromisos: Si está justificada la ausencia o el incumplimiento, nada. Si no está justificada, el causante compensará el tiempo que ha hecho perder al resto de miembros realizando algún tipo de tarea extra.

Detección y decisiones sobre situaciones límite: Lo primero comunicárselo al director del proyecto, el cuál decidirá sobre la gravedad de la situación. Cualquier decisión drástica será solucionada mediante una votación en la que participarán todos los miembros del equipo.

Avisos, problemas, informaciones de interés: Cualquier aviso sea del tipo que sea y sea quien sea el destinatario deberá de ser comunicado a todos los miembros del equipo, ya que la información puede servir de ayuda aún no siendo el destinatario objetivo.

Transmisión de datos: Toda información de interés o documentos del proyecto serán depositados en una carpeta de Dropbox compartida por todos los miembros del equipo.

Reuniones semanales de los miembros del equipo: Jueves de 17:00 a 18:00 en cualquier laboratorio libre del edificio Ada Byron.